

Lexique

- key (Clé)
- KeyMod (ModClé)
- Ref Clé : fichier bitmap de référence pour dessiner la clé

ShapeEdit

- Creation des Dessins Clés
- Création des ModClé

Banque

U,V,W : ???

Dessin Clé

Key

onglet: Dessin Clé, RefCle

Nom: nom de la clé Groupe: layer dans la matrice. U,V : coordonnée x,y dans la matrice. (peut se modifier aussi dans fenetre ModCle)

ModClé

onglet: Modificateur chemin: chemin entre les banques AltCle: ??? u,v : Group1,Group2 : les 2 layers entre lesquels interpoler w: interpolation ente les 2 groupes popUp : Creation nouveau dessin à partir de cette interpolation

Position

Name: posRef: position parente maskedBy (expression): link: Nom de la banque à accrocher sur cette position Fantome: Element qui apparait mais qui n'intervient pas dans l'interpolation (pour cette clé) Invert Mask: bjoin: Mode UV: Heritage des parametres UV

Ligne

Name: posRef: position sur laquelle la ligne est accroché

LayerVect

MatrixBank : indique si on interpole entre des clés ou des ModCle(via la matrice)

KeyMod

From:
<http://wiki.compatoon.com/> - **VPS**

Permanent link:
http://wiki.compatoon.com/doku.php?id=compatoon:manuals:toonanim:parametrage_-_dessin_cle

Last update: **2024/11/08 13:46**

